



PCT

ORGANISATION MONDIALE DE LA PROPRIETE INTELLECTUELLE
Bureau international

DEMANDE INTERNATIONALE PUBLIEE EN VERTU DU TRAITE DE COOPERATION EN MATIERE DE BREVETS (PCT)

(51) Classification internationale des brevets ⁷ : G06F 17/60		A1	(11) Numéro de publication internationale: WO 00/29994 (43) Date de publication internationale: 25 mai 2000 (25.05.00)
(21) Numéro de la demande internationale: PCT/FR99/02812		(81) Etats désignés: AU, CA, JP, US, brevet européen (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).	
(22) Date de dépôt international: 16 novembre 1999 (16.11.99)		Publiée <i>Avec rapport de recherche internationale.</i>	
(30) Données relatives à la priorité: 98/14515 16 novembre 1998 (16.11.98) FR			
(71) Déposant (<i>pour tous les Etats désignés sauf US</i>): ARMINES [FR/FR]; 60, boulevard Saint Michel, F-75272 Paris Cedex 06 (FR).			
(72) Inventeurs; et			
(75) Inventeurs/Déposants (<i>US seulement</i>): FUCHS, Philippe [FR/FR]; 87, rue Charles Gounod, F-91122 Palaiseau (FR). LAURGEAU, Claude [FR/FR]; 21, allée Sisley, F-78560 Port Marly (FR).			
(74) Mandataire: VIDON, Patrice; Cabinet Patrice Vidon, Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes de Coësmes, F-35700 Rennes (FR).			

COPIE(54) Title: NOMINAL SCALE VIRTUAL EXHIBITION SPACE

(54) Titre: ESPACE D'EXPOSITION VIRTUEL, A ECHELLE NOMINALE

(57) Abstract

The invention concerns a method for producing a virtual exhibition space, in particular a store, on a nominal scale. Said method comprises steps which consist in: breaking down the basic image representing a display unit (20) into several pre-computed subimages (20a, 20b, 20c, 20d, 20e, 20f); projecting the subimages onto a screen (9) using several video projectors (8a, 8b, 8c, 8d, 8e, 8f); producing, in three dimensions, a graphic model of the objects (22) displayed on the display unit; virtually manipulating said object (22), using an interface (14, 15), such that the user can, as in a real exhibition space, acquire the three-dimensional representation of the virtual object (22), move it and turn it around in all directions, while preserving in his visual field the display unit (20), on a nominal scale.

